2202615

TOM CLANCY'S



SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW



GESUNDHEITSSCHUTZ:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Inhalt

EINZELSPIELER-MODUS

Die Bedrohung

Als Antwort auf die immer weiter zunehmende Zahl der fortgeschrittenen, digitalen Verschlüsselungsmechanismen, die von potentiellen Bedrohungen der nationalen Sicherheit der Vereinigten Staaten von Amerika eingesetzt werden, hat die NSA (National Security Agency) ein neues Zeitalter der Informationsbeschaffung eingeläutet. Die als „streng geheim" eingestufte Operationsstruktur namens „Third Echelon" basiert auf den klassischen und bewährten Spionageprinzipien, die durch technisch fortschrittlichste Überwachungsgerätschaften und neueste Waffentechnik aufgewertet wurden. Das Neue und Besondere an diesem Konzept ist, dass aktiv und aggressiv hinter den feindlichen Linien an der Informationsbeschaffung gearbeitet wird. Wenn sich Geheimdienstinformationen, die im Rahmen der nationalen Sicherheit von Interesse sind, nicht auf den herkömmlichen Wegen beschaffen lassen, tritt „Third Echelon" in Aktion.

Die Third Echelon, deren Existenz von der U.S. Regierung geleugnet wird, setzt Einheiten ein, die man „Splinter Cells" nennt: Diese Informationsbeschaffungskommandos bestehen aus einem einzelnen Agenten im Außeneinsatz, der von einem weit entfernt stationierten Team unterstützt wird. Die Männer der Splinter Cells arbeiten schnell, effizient und für den Gegner fast unsichtbar.

2006: Die Vereinigten Staaten installieren eine provisorische Militärbasis in Osttimor, um die noch im Aufbau befindlichen Verteidigungskräfte der „jüngsten Demokratie der Welt" auszubilden. Einflussreiche Gruppen in der Region sind entsetzt über die plötzliche Verstärkung des US-Militärs in einer durch Nordkoreas aggressive Politik und schwelende Religionskonflikte ohnehin hochexplosiven Region. In Indonesien formiert sich Widerstand gegen die US-Präsenz in Südost-Asien und indonesische Paramilitärs sind bereit, der timoresischen Demokratie den Todesstoß zu versetzen.

Die antiamerikanische Stimmung findet unter der Leitung des Guerilla-Führers Suhadi Sadono einen Kristallisationspunkt. Seine militante Bewegung wird insgeheim von der indonesischen Regierung unterstützt. In einem Handstreich besetzen Sadonos Männer die US-Botschaft in Dili, der Hauptstadt Osttimors und nehmen Dutzende von Zivilisten und Militärs als Geiseln.

Sie sind Sam Fisher. Sie werden an den Ort des Geschehens gesandt, jedoch nicht um die Geiseln zu befreien, sondern um ein wertvolles Beweisstück zu vernichten, bevor es Sadonos Männern in die Hände fällt.

Sam Fisher

Fisher arbeitete in den letzten Jahrzehnten an vorderster Front der Spionagearbeit aller bedeutenden Konflikte. Dabei hat er nicht nur überlebt, sondern aufgrund von harter Arbeit, unersättlicher Neugierde und brutaler Ehrlichkeit auch exzellente Aufklärungsarbeit geleistet. Er hat wenig Zeit für Freundlichkeiten und noch viel weniger für Lügen.

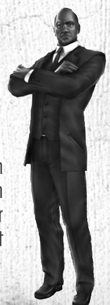
Obwohl Fisher seine Fähigkeiten kennt und vollstes Vertrauen in sie hat, ist ihm vollkommen bewusst, dass es oft reines Glück war, dass er seine Missionen überlebt hat. Er ist eben nur ein Mensch, der Fehler machen kann. Fischer hat oft einen merkwürdigen, schwarzen Sinn für Humor.

Er ist ruhig, reagiert instinktiv und bleibt dabei immer aufmerksam, wie jemand der etwas unbeteiligt beobachtet. Kampf, Spionage und permanentes Training haben den größten Teil seines Lebens bestimmt und seine taktische Erfahrung ist Teil seiner Instinkte geworden. Und so ist er heute, auch außerhalb seiner Arbeit, mit seinem Leben am Rand der Gesellschaft zufrieden: aufmerksam aber unbeteiligt.

Fisher besitzt eine erstaunliche Anzahl an Narben und sein Platz in Walhall ist ihm sicher. Er muss sich oder anderen nichts mehr beweisen. Auch Ruhm bedeutet Sam Fisher nichts. Wenn er kämpft, dann er tut er es, weil er glaubt, dass es notwendig ist und er die Aufgabe erfüllen kann.

Third Echelon-Team

Colonel Irving Lambert



Geboren: 1961 in Batcave, NC **Größe:** 1,88 Meter **Gewicht:** 122 Kilogramm
THIRD ECHELON - Operationskoordinator

Lambert ist die Verbindung zwischen dem (oder den) Agenten im Außeneinsatz und dem Expertenteam des Third Echelon, das aus Wissenschaftlern, Hackern, Strategen und Offizieren besteht. Er ist Fishers Hauptinformationsquelle. Über eine Kommunikationseinrichtung informiert er Fisher über die einzelnen Ziele der jeweiligen Missionen. Während sich Fisher im Einsatz befindet, ist er über subdermale Mikrochips und ein Cochlea-Implantat in ständigem Kontakt mit Lambert.

Dermot P. Brunton

Geboren: 1963 **Größe:** 1,65 Meter **Gewicht:** 62 Kilogramm
SHADOWNET Operationskoordinator

Mr. Brunton ist der „Irving Lambert" der SHADOWNET-Einrichtung. Da seine Operationen Satellitenkontakt zwischen Einsatzkraft und Koordinator verbieten, ist seine Funktion eher bürokratischer Natur und gleicht mehr der eines Managers.

Anna Grimsdóttir

Geboren: 1974 Boston, MA **Größe:** 1,73 Meter **Gewicht:** 58 Kilogramm
THIRD ECHELON - Kommunikationsexpertin

Grímsdóttir leitet eine kleine Gruppe von Programmierern, die für die technologischen, kryptografischen und informationstechnischen Belange der Agenten im Einsatz verantwortlich ist. Grímsdóttir wird Fisher im Laufe der Missionen bei der Lösung von Problemen im Hightech-Bereich helfen.

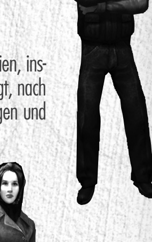
Andere Charaktere



Suhadi Sadono

Führer der indonesischen Guerilla-Organisation DARAH DAN DOA

Sadono hat seit seinem 15. Lebensjahr für die indonesische Unabhängigkeit gekämpft. Er hat sich schnell nach oben gearbeitet und mit 21 Jahren war er der Leiter von Darah Dan Doa (Blut und Gebet), damals noch eine Truppe von wenigen Dutzend Männern. Mitte der 90er Jahre von der Kopassus (Indonesische Spezialeinheit) und der CIA (Deckname REDBEARD) gegründet, wuchs die Darah Dan Doa zu einer mehrere tausend Mann umfassenden Miliz heran. Trotz des Rückzuges der USA und der ausbleibenden CIA-Unterstützung seit dem Jahre 1999 erfreut sich die Guerilla-Organisation weiterhin regen Zulaufs.



Norman Soth

Söldner

Soth ist ein von der CIA ausgebildeter Söldner und ehemaliger Freiheitskämpfer, der in Südost-Asien, insbesondere in Indonesien, eingesetzt wurde. 1992 war er an der CIA-Operation REDBEARD beteiligt, nach der er fast ein Jahrzehnt damit verbrachte, die indonesischen Paramilitärs mit Waffen zu versorgen und auszubilden, um die timoresischen Unabhängigkeitsbestrebungen niederzuschlagen.

Dahlia Tal

Shin Bet-Agentin

Shin Bet, die israelische Inlands-Geheimpolizei, beschäftigt sich mit den weniger schmackhaften Geheimdienstaktivitäten, wie Verhören, Öffentlichkeitsarbeit und psychologischen Einsätzen.

Vor dem Start

Installation

Um Splinter Cell® Pandora Tomorrow zu installieren, führen Sie diese einfachen Schritte aus:

1. Starten Sie Ihren Computer

2. Legen Sie die Splinter Cell® Pandora Tomorrow Installations-CD in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Nun sollte das Autostart-Menü erscheinen.

Anmerkung: Falls das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, begeben Sie sich auf den Desktop Ihres Computers, doppelklicken Sie auf „Arbeitsplatz" und anschließend auf das Symbol für Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk. Nun erscheint das Autostart-Menü auf dem Bildschirm.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Splinter Cell® Pandora Tomorrow installieren. Das Installationsprogramm wird Sie nun Schritt für Schritt durch die Installation führen. Sobald Sie ein Verzeichnis für Splinter Cell® Pandora Tomorrow angelegt haben, wird das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert. Das Spiel fragt Sie automatisch, ob Sie DirectX 9.0 installieren möchten (um Splinter Cell® Pandora Tomorrow spielen zu können, muss DirectX Version 8.1 oder höher auf Ihrem Computer installiert sein). Wenn Sie NEIN markieren, wird Direct X nicht installiert. Wenn Sie nicht sicher sind, markieren Sie Ja, dann wird DirectX selbst überprüfen, ob die richtige Version vorhanden ist.

4. Nach der Installation wählen Sie „Ubisoft: Splinter Cell® Pandora Tomorrow: Splinter Cell® Pandora Tomorrow spielen" aus dem Windows-Startmenü oder doppelklicken Sie auf die „Splinter Cell® Pandora Tomorrow"-Verknüpfung auf Ihrem Desktop, um das Spiel zu starten.

Anmerkung: Die Splinter Cell® Pandora Tomorrow Spiel-CD muss sich in Ihrem CD-/DVD-ROM-Laufwerk befinden, um das Spiel starten zu können.

Das Spiel deinstallieren, bzw. neu installieren

Um Splinter Cell® Pandora Tomorrow zu deinstallieren, führen Sie bitte folgende Schritte aus:

1. Starten Sie Ihren Computer.

2. Legen Sie die Splinter Cell® Pandora Tomorrow-CD in Ihr CD ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü sollte nun erscheinen.

3. Wenn das Menü erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche Splinter Cell® Pandora Tomorrow deinstallieren. Das Deinstallationsprogramm fragt Sie nun, ob Sie das Spiel tatsächlich deinstallieren möchten. Wenn Sie sicher sind, dass Sie Splinter Cell® Pandora Tomorrow von Ihrer Festplatte entfernen möchten, klicken Sie auf JA. Falls nicht, klicken Sie auf NEIN, wodurch der Deinstallations-Prozess unterbrochen wird. Wenn Sie Splinter Cell® Pandora Tomorrow deinstallieren, verbleiben alle gespeicherten Spielstände auf Ihrer Festplatte, es sei denn, Sie antworten mit JA auf die Frage, ob Sie alle Konfigurationsdateien und Spielstände löschen möchten.

Anmerkung: Sie können Splinter Cell® Pandora Tomorrow auch über das Windows eigene Deinstallationsprogramm entfernen.

Hauptmenü



Auf dem Start-Bildschirm können Sie aus folgenden Menüeinträgen wählen:

- Einzelspieler
- Mehrspieler
- Credits

Einzelspieler-Menü

Wählen Sie den Eintrag Einzelspieler, wenn Sie ein Einzelspieler-Spiel beginnen möchten. Nun gelangen Sie zum Einzelspieler-Menü, welches die folgenden Optionen bietet:

Spiel starten

Beginnen Sie hier ein neues Spiel oder setzen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fort. Wenn Sie diese Option wählen, gelangen Sie auf den Profil-Bildschirm, auf dem Sie ein Profil anlegen, ein existierendes Profil laden oder ein altes Profil löschen können. Wenn Sie bereit sind, wählen Sie Ihr Profil aus, um ein neues Spiel zu starten. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten, müssen Sie zunächst ein Profil auswählen und dann den Spielstand laden.



Optionen

Wählen Sie Optionen, um Sound und Anzeige (Helligkeit/Kontrast) zu regeln.



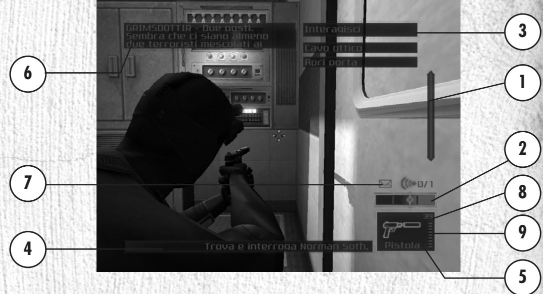
Zurück zum Hauptmenü

Wählen Sie diese Option, wenn Sie zum Hauptmenü zurückkehren möchten.

Mehrspieler-Menü

Wählen Sie Mehrspieler, um Splinter Cell® Pandora Tomorrow über Netzwerk oder Internet zu spielen.

Spielbildschirm



1. Lebensanzeige: Hier wird Sams Gesundheitszustand angezeigt.

2. Tarnungsanzeige: Diese Anzeige gibt an, wie hell es in Sams Umgebung ist.

3. Interaktionssystem: Dieses System erscheint, wenn Sie mit einem Objekt oder einer Person interagieren können.

4. Missionsziel: Hier wird das nächste Ziel Ihrer Mission angezeigt.

5. Ausgewählte Waffe, Funktion oder Gegenstand

6. Nachrichtenfenster: Erscheint am oberen Bildschirmrand, wenn Sie eine Nachricht erhalten.

7. OPSAT: Wenn über Ihrem OPSAT ein kleiner blinkender Umschlag erscheint, ist ein neues Missionsziel oder ein neuer Hinweis eingegangen. Drücken Sie F1, um Ihr OPSAT zu öffnen und die Mitteilung zu lesen.

8. Gesamte Munition

9. Munition im aktuellen Magazin

Spielmenü

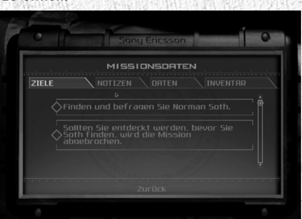


Drücken Sie während des Spiels ESC, um auf das Spielmenü zuzugreifen.

- **Spiel laden:** Laden Sie einen Spielstand oder starten Sie ein neues Spiel. Während des Spiels können Sie außerdem F5 drücken und so das Spiel „schnellspeichern". Mit F8 können Sie die Schnellspeicherung laden.
- **Spiel speichern:** Hier können Sie das aktuelle Spiel abspeichern.
- **Optionen:** Ändern Sie hier die Sound- und Grafik-Einstellungen.
- **Zurück zum Einzelspielermenü:** Hier gelangen Sie zurück in das Einzelspielermenü.

OPSAT Operations-Satellitenlink

Das OPSAT ist die kompakte Armband-Version eines zivilen PDAs des Militärs. Mit ihm empfängt Sam Daten aus dem Hauptquartier Third Echelons und erhält Informationen zu seinen Missionszielen. Das OPSAT zeigt außerdem Bilder der Haftkameras in Echtzeit. Drücken Sie im Spiel F1, um das OPSAT zu öffnen.



- **Ziele:** Lesen Sie hier die Details zu Ihren Missionszielen.
- **Notizen:** Hier finden Sie zusätzliche Hinweise und Informationen, die während der Mission erlangt wurden.
- **Daten:** Das Aufspüren von Daten enthüllt wertvolle Informationen über Gegner, Orte oder andere Schlüsselelemente, die für die Operation wichtig sein können. Achten Sie insbesondere auf Speicher-Sticks.
- **Inventar:** Der Inventarbereich beinhaltet Informationen über die Gegenstände und die Ausrüstung, die Sie mit sich herumtragen.

Geheimoperationen

Sams Fähigkeit, unentdeckt zu operieren, ist sein größter Trumpf im Kampf gegen zahlenmäßig deutlich überlegene Gegner. Die Licht-Anzeige auf Sams OPSAT ist ein wichtiger Hinweis darauf, wie gut er sich vor den Blicken der Feinde verbirgt. Befindet sich die Licht-Anzeige auf der linken Seite, ist Sam praktisch unsichtbar. Befindet sie sich auf der rechten Seite, besteht große Gefahr, dass Sam entdeckt wird. Die Ausnutzung von Schatten ist eine wichtige Technik, aber auch Ducken, langsame Bewegungen und das Arbeiten mit dem Rücken zur Wand, tragen dazu bei, dass Sam schwerer zu entdecken ist.

Die Einsatzkräfte der Splinter Cells müssen nicht nur den Blicken ihrer Gegner, sondern auch deren Ohren entgehen. Man darf nicht vergessen, dass Rennen oder Springen zwar oft notwendig ist, aber im Gegenzug auch relativ viel Lärm macht. Damit fordert man natürlich jede Wache geradezu heraus, nachzusehen, woher die Geräusche kommen. Im Gegensatz dazu ist die Chance viel geringer entdeckt zu werden, wenn man sich langsam bewegt und in Deckung bleibt.

Alarm

Wenn ein Gegner Sam entdeckt oder wenn er auch nur einen Eindringling vermutet, wird er seine in der Nähe befindlichen Kameraden alarmieren oder einen Alarm auslösen und Sam nicht einfach blindlings angreifen. Aufgrund der streng geheimen Natur der „Splinter Cell"-Einsätze, kann bereits ein ausgelöster Alarm zum Abbruch der Mission führen.

Sams Aktionen und Bewegungen

Jedes Mal, wenn Sam eine besondere Aktion durchführen kann, erscheint ein Interaktionsfenster. Drücken Sie die Aktions-Taste (Eingabe) und halten Sie sie gedrückt. Benutzen Sie anschließend das Mausrad oder ⬆ und ⬇, um die Aktion auszuwählen, die Sie ausführen möchten. Lassen Sie nun die Aktions-Taste los, um Ihre Wahl zu bestätigen

Bewegung

Sam beginnt normal zu gehen, wenn Sie ⬆ drücken. Um seinen Gang zu beschleunigen oder zu verlangsamen, müssen Sie das Mausrad benutzen. Da langsame Bewegungen leiser und unauffälliger sind, sollten Sie in Gefahrensituationen daran denken, seine Geschwindigkeit entsprechend zu regeln. Ein Gegner, der Sie hinter sich hört, kann sich schneller umdrehen und schießen, wenn Sie eine offene Fläche überqueren. Daher gilt: Auch wenn es manchmal nervenaufreibend sein kann, sich langsam über eine hell erleuchtete Fläche zu bewegen, so ist ein schneller Sprint fast immer tödlich.

Grundbewegungsarten

Sam verfügt über eine Vielzahl von Bewegungsarten. Es ist von äußerster Wichtigkeit, dass man sich unbemerkt zu bewegen weiß.



Ducken

Drücken Sie die Ducken-Taste (C). Sam wird sich zwar dann langsamer, aber auch leiser bewegen.



Hinaufsteigen

Drücken Sie die Springen-Taste (Umschalttaste) und bewegen Sie sich vorwärts, um auf niedrige Objekte wie Kisten oder Tische zu steigen.



Klettern

Um an einem Rohr, einer Leiter, einem Kabel oder einem Zaun hochzuklettern, müssen Sie einfach darauf zugehen. Drücken Sie die Ducken-Taste (C), um abzuspringen.





Nahkampf

Drücken Sie mit gehalfterter Waffe die Feuer-Taste (linke Maustaste), wenn Sie sich dicht an einem Gegner befinden, um ihm einen Schlag mit der Faust zu verpassen.

Rücken an der Wand

Drücken Sie die Rücken zur Wand-Taste (Q), wenn Sam sich in der Nähe einer Wand befindet, damit er sich mit dem Rücken zu ihr stellt. Dadurch ist er für seine Gegner schlechter sichtbar.

Hängen

Drücken Sie die Springen-Taste (Umschalttaste), um sich an über Sam befindliche Vorsprünge zu hängen. Sam kann sich dann nach links und rechts bewegen oder hochziehen, sofern dafür Platz ist. Drücken Sie die Ducken-Taste (C), um den Vorsprung loszulassen.



Hangeln

Drücken Sie die Springen-Taste (Umschalttaste), um sich an ein über Sam befindliches Rohr zu hängen. Wenn Sie die Springen-Taste (Umschalttaste) erneut drücken, zieht Sam die Beine an, um enge Stellen passieren zu können.

Rutschen

Drücken Sie die Springen-Taste (Umschalttaste), um sich an ein Seil zu hängen. Sam wird dann automatisch daran entlang rutschen. Wenn Sie die Springen-Taste (Umschalttaste) erneut drücken, zieht Sam die Beine an, um enge Stellen passieren zu können. Drücken Sie die Ducken-Taste (C), um abzuspringen.

Komplexe Bewegungsarten

Komplexe Bewegungsarten sind genauso wichtig, wie die Grundbewegungsarten. Wenn diese beherrscht werden, ermöglicht dies Sam, sich sicherer fortzubewegen. Viele dieser komplexen Bewegungsarten bestehen aus Kombinationen, die Sam einen Angriff ermöglichen. Informationen über den Einsatz von Waffen finden Sie auf Seite 10.



Abrollen

Drücken Sie die Ducken-Taste (C), um im Lauf eine Rolle auszuführen.



Spagat-Sprung

Wenn Sie, während sich Sam zwischen zwei dicht beieinander liegenden Mauern befindet, am Scheitelpunkt eines Mauersprungs zum zweiten Mal die Springen-Taste (Umschalttaste) drücken und gedrückt halten, kann Sam in dieser Höhe mit gespreizten Beinen verharren.



Halber Spagat-Sprung

Wenn Sam in einem schmalen Korridor bei einer Wand steht, kann er auch einen halben Spagatsprung machen. Drücken Sie die Springen-Taste (Umschalttaste) für einen Sprung und dann die Springen-Taste (Umschalttaste) erneut, um in die halbe Spagat-Sprung-Position zu gelangen.



Halber Spagat-Sprung und Sprung

Aus einem halben Spagat-Sprung kann Sam einen höhergelegenen Punkt erreichen. Lassen Sie Sam in die entsprechende Richtung schauen und mit der Springen-Taste (Umschalttaste) dahin springen.



Sprung-Angriff

Wenn Sie sich von oben auf einen Gegner fallen lassen, können Sie ihn bewusstlos schlagen. Drücken Sie die Ducken-Taste (C), um den Sprung-Angriff auszuführen.



Sanfte Landung

Drücken Sie im Fall die Ducken-Taste (C), um sanft zu landen.



Abseilen

Um sich z. B. von einem Schornstein abzuseilen, müssen Sie sich in die Nähe des Schornsteins stellen und die Aktion „Abseilen" wählen. Sam kann sich am Seil hoch und runter bewegen. Drücken Sie die Springen-Taste (Umschalttaste), um sich von der Wand abzudrücken.



Abseil-Schuss

Sam kann während des Abseilens die Waffe ziehen. Drücken Sie die Benutzen/Ausrüsten-Taste (E), um die gewählte Waffe zu ziehen.



Hängender Schuss

Sam kann, während er an einem Rohr hängt, die Waffe ziehen, wenn er die Beine nicht eingezogen hat. Drücken Sie die Benutzen/Ausrüsten-Taste (E), um die gewählte Waffe zu ziehen.

Überkopf-Schuss

Wenn Sam kopfüber an einem Rohr hängt, kann er die Waffe mit der Benutzen/Ausrüsten-Taste (E) ziehen.



Spagat-Sprung-Schuss

Sam kann in der Spagat-Sprung-Position die Waffe ziehen. Drücken Sie die Benutzen/Ausrüsten-Taste (E), um die gewählte Waffe zu ziehen.



Verdeckter Schuss

Wenn sich Sam mit dem Rücken zur Wand einer Ecke nähert, wird er automatisch um die Ecke spähen. Drücken Sie dann die Benutzen/Ausrüsten-Taste (E), um die gewählte Waffe zu ziehen und um die Ecke zu schießen.



Verdeckter Wurf

Während Sie spähen, können Sie durch Öffnen des Schnellinventars ein Wurfobjekt auswählen. Drücken Sie die Benutzen/Ausrüsten-Taste (E), um es in die Hand zu nehmen. Nun können Sie mit der Sekundärfeuer-Taste (rechte Maustaste) die Wurfweite festlegen. Drücken Sie die Primärfeuer-Taste (linke Maustaste), um das Objekt zu werfen.



SWAT-Drehung

Wenn Sam durch eine Tür oder einen engen Korridor späht, können Sie durch Drücken der Aktions-Taste (Eingabe) eine SWAT-Drehung machen. Eine Swat-Drehung wird nur von hochtrainierten Sondereinsatzkräften beherrscht und macht nahezu unsichtbar.

Bewegungen mit Nichtspieler-Charakteren

Sam verfügt über eine Vielzahl von Spezialaktionen, die er nur an Nichtspieler-Charakteren ausführen kann.



Körper tragen

Sam wird Tote und Bewusstlose häufig verstecken müssen, um keinen Verdacht zu erregen. Wählen Sie die Aktion „Körper", um einen Körper aufzunehmen. Drücken Sie die Aktions-Taste (Eingabe), um den Körper leise abzulegen oder ziehen Sie mit der Benutzen/Ausrüsten-Taste (E) die Waffe, wenn es schnell gehen muss.



Würgegriff

Dazu müssen Sie sich unbemerkt von hinten an einen Gegner heranschleichen und dann die Aktion „Greifen" wählen.



Menschlicher Schild

Wenn Sie einen Gegner im Würgegriff haben, können Sie mit der Benutzen/Ausrüsten-Taste (E) die Waffe ziehen und auf andere feuern, während Sie Ihren Gegner als menschlichen Schild benutzen.

Verhören

Einige Gegner können Sie verhören, um von ihnen nützliche Informationen zu erhalten. Dazu müssen Sie nur die Aktion „Verhören" wählen, wenn Sie einen Gegner im Würgegriff haben.

Erzwungene Kooperation

Es gibt Objekte, die Sam nicht benutzen kann, die aber durchaus von seinen Gegner verwendet werden können. Um einen Gegner zur Kooperation zu zwingen, müssen Sie ihn in den Würgeggriff nehmen, zu dem Objekt dirigieren, das Sie benutzen wollen und dann die entsprechende Aktion wählen.

Weitere Aktionen

- **Nachladen:** Drücken Sie die Nachladen-Taste (R), um Ihre Waffe manuell nachzuladen.
- **Pfeifen:** Drücken Sie die Pfeifen-Taste (X), um zu pfeifen und so die Gegner anzulocken.
- **Feuerrate:** Drücken Sie die Feuerrate-Taste (Z), um die Feuerrate Ihres SC-20K zu ändern.
- **Sichtgeräte:** Drücken Sie (2), um das Nachtsichtgerät und (3), um das Wärmebildgerät zu aktivieren.

Waffen, Ausrüstung und Spiel-Elemente

Drücken Sie im Spiel die STRG-Taste, um das Schnellinventar zu öffnen. Wählen Sie mit der Maus ein Gerät aus. Drücken Sie die Primärfeuer-Taste (linke Maustaste), um es zu benutzen.

Waffen und Ausrüstung

SC-20K AR M.A.W.S. (Modular Assault Weapon System)



Das Bullpup-Design dieses Sturmgewehrs macht es kompakt, ohne dabei Feuerkraft einzubüßen. (5,56x45mm SS109) Sein Modulbausystem erlaubt es, das Gewehr schnell und flexibel jedem Einsatzzweck anzupassen. Das mit einem Mehrzweckwerfer, Mündungsfeuer- und Schalldämpfer ausgestattete SC-20K ist für Sams Einsätze die Waffe erster Wahl.

Wenn Sie das SC-20K ausgerüstet haben, drücken Sie das Mausrad, um in den Scharfschützenmodus zu wechseln. Bewegen Sie das Mausrad nach oben oder unten, um heran- oder wegzuzoomen (Sie können auch die Pfeiltasten Oben/Unten benutzen).

SC-20K-Mehrzweckwerfer

Drücken Sie die Primärfeuer-Taste (linke Maustaste), um mit dem Mehrzweckwerfer zu schießen. Der Mehrzweckwerfer kann im Scharfschützen-Modus nicht betätigt werden.

Ringflächengeschoss



Ein Hochgeschwindigkeitsgeschoss ohne Penetrationswirkung aber mit großer Einschlagskraft, das den Gegner kampfunfähig macht.

Hinweis: Das Ringflächengeschoss ist bei Kopftreffern am effektivsten.



Haftkamera

Eine Miniaturkamera, mit voller Zoom- und Schwenkfähigkeit. Verfügt über Nachtsicht- und Wärmebildmodi. Die Kamera sendet die Bilder direkt an Sams OPSAT. Haftkameras sind mehrfach verwendbar. Diese Kamera kann ebenfalls dazu verwendet werden, Gespräche aufzunehmen, die nicht von Sam direkt belauscht werden können.



Taser



Ein Hochspannungsgeschoss in Klebstoffummantelung. Der Taser bleibt am Feind kleben und teilt kampfunfähig machende Stromstöße aus.

Tipp: Wenn man Taser in Wasserlachen feuert, kann man so direkt mehrere Gegner ausschalten.



Ablenkungssystem

Eine Weiterentwicklung der Haftkamera. Bei dem Ablenkungssystem wurden die Zoom und Schwenkmotoren, sowie die Bildmodi durch einen Geräuschgenerator und eine CO2-Ladung ausgetauscht. Das Gerät kann ferngesteuert Geräusche erzeugen, welche die Aufmerksamkeit von Feinden erregen sollen. Diese werden dann, wenn sie sich nähern, durch eine CO2-Gaswolke außer Gefecht gesetzt.



Gasgranate

Eine Granate, die CS-Gas (auch Tränengas) verwendet und mit der man ganze Gegnergruppen ausschalten kann. CS-Gas verursacht starke Atemwegsreizungen. Längerer Kontakt mit dem Gas führt zu Bewusstlosigkeit.



Blendgranate

Eine Granate mit einem kräftigen Lichteffekt, der den Gegner auf mittlere Entfernung blendet.

EMP-Granate

Wenn Sie explodiert, verteilt sie eine Ladung magnetischer Partikel, die alle elektronischen Geräte in einem bestimmten Radius stört. Dies betrifft auch Sams Ausrüstung.

Laser-Zielsystem

Die Pistole ist mit einem Laser-Zielsystem ausgestattet, das es Ihnen erlaubt, Ihr Ziel genauer anzuvisieren. Aber bedenken Sie, dass der rote Punkt auch von Gegnern gesehen werden kann.



Dietrich

Ein Standardsatz Werkzeuge, mit dem man normale Zylinderschlösser überwinden kann. Drücken Sie die Bewegungstasten (↑, ↓, ←, oder →), bis Sie sehen und hören, dass sich der erste Stift des Schlosses bewegt. Das bedeutet, dass Sie die richtige Taste gefunden haben, um einen der Stifte im Schloss zu lösen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Stifte im Schloss gelöst sind.



Einweg-Dietrich

Ungewöhnliches System zum Knacken von Schlössern. Diese Mikrosprengladungen geben einen schnellen Detonationsimpuls an das Schloss ab, der die Stifte im Schloss zertrümmert und es öffnet.



Lasermikrofon T.A.K. (Taktisches Audio Kit)

Ein in das SC-20K integriertes Lasermikrofon, das es ermöglicht, Schwingungen von bestimmten Oberflächen (hauptsächlich Glasfenster) zu messen und in Ton umzuwandeln. Das Mikrofon wird zum Abhören von Gesprächen eingesetzt.



Kamerastörsystem

Das Kamerastörsystem gibt Mikrowellenimpulse ab, welche die Signale in den Schaltkreisen von Überwachungskameras stören. Das Kamerastörsystem wird über einen Kondensator versorgt und benötigt daher zwischen den Einsätzen Zeit zum Aufladen.

Flexible Optik

Diese flexible Glasfaser-Optik/Kamera kann einfach unter Türen hindurchgeschoben werden. Sie verfügt zusätzlich über eine Nachtsichtfunktion.



Sichtgeräte

Nachtsichtgeräte verstärken das sehr schwache Restlicht, insbesondere Lichtquellen am unteren Ende des Infrarotspektrums.

Wärmebildgeräte sind besonders an Orten mit extrem wenig Licht effektiv einzusetzen. Die Technologie unterscheidet sich von den Nachtsichtgeräten. Die Geräte fangen Signale am oberen Ende des Infrarotspektrums auf, die durch Hitze entstehen.

Gegenstände

Diverse Objekte, wie Granaten, Fackeln oder andere Geräte können geworfen werden. Um ein Objekt werfen zu können, müssen Sie es mit der Benutzen/Ausrüsten-Taste (E) auswählen. Daraufhin erscheint eine Reihe von Kreisen auf dem Bildschirm, welche die Flugbahn des Objekts angeben. Drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen Sie die Maus, um die Richtung und den Wurfwinkel zu bestimmen und drücken Sie die linke Maustaste, um das Gerät zu werfen.



Haftmine

Die Haftmine ist ein fast an jeder Oberfläche haftender Sprengsatz, der durch Bewegungen ausgelöst wird. Um eine Haftmine zu deaktivieren und aufzunehmen, warten Sie auf das grüne Licht.



Magnesiumfackel

Ihr Leuchtverhalten ähnelt dem der Knicklichter, sie geben jedoch eine große Menge Hitze ab. Ideal, um Wärmesensoren (etwa von Auto-Kanonen) in die Irre zu führen.



Splittergranate

In der 5-Zentimeter-Stahlkugel der M67 Splittergranate stecken fast 200 Gramm Sprengstoff. Bei der Detonation bricht die Stahlsphäre auf und setzt einen Regen aus schnellfliegenden Splittern frei.



Medi-Pack

Ein Standard Erste-Hilfe Set.

Spielelemente

Die festen Abwehreinrichtungen des Feindes stellen eine Vielzahl von Hindernissen dar, die es zu überwinden gilt. Sie reichen von einfachen Codeschlössern an Türen bis hin zu automatischen Geschütztürmen, den sogenannten Auto-Kanonen, die auf Hitze und Bewegung reagieren.



Alarm-Panel

Gewöhnliche Alarmschalter, die von den Gegnern ausgelöst werden, um Kameraden zu warnen. Aufgrund der streng geheimen Natur der „Splinter Cell"-Einsätze kann bereits ein ausgelöster Alarm zum Abbruch der Mission führen.



Auto-Kanone

Hitze- und bewegungsempfindliche Geschütztürme mit einem autarken IFF (Freund/Feind-Kennungssystem). Diese Türme können über den angeschlossenen Steuercomputer manipuliert werden. Dabei können Sie die Kanone komplett abschalten oder das IFF deaktivieren. Wenn das IFF abgeschaltet ist, wird die Kanone immer noch Sam, aber auch alle anderen Gegner bekämpfen. Benutzen Sie die Bewegungstasten (↑, ↓, ←, oder →), um den angeschlossenen Steuercomputer zu bedienen.



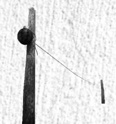
Überwachungskamera

Eine gewöhnliche Überwachungskamera, die auf Bewegung reagiert und Alarm auslösen kann. Diese Kameras sind sehr empfindlich und können leicht zerstört werden.



Gepanzerte Überwachungskamera

Abgesehen vom kugelsicheren Gehäuse sind die Kameras identisch mit den normalen Überwachungskameras.



Codeschlösser

Einfache Zahlenfelder, die mit dem elektromagnetischen Schließmechanismus einer Tür verbunden sind. Nur wenn der richtige Code eingegeben wird, kann die Tür geöffnet werden. Mehrere Fehlversuche führen zum Auslösen eines Alarms.



Bewegungsmelder

Wenn sich Sam in der Nähe eines Bewegungsmelders zu schnell bewegt, wird ein Lichtblitz ausgelöst, der alle Personen in seinem Wirkungsbereich orientierungslos macht.



Sprengfalle

Diese Haftgranate ist mit einem dünnen Draht verbunden.



Retina-Scanner

Ein Schlossmechanismus, der nur über den einzigartigen Abdruck der menschlichen Retina einer bestimmten Person geöffnet werden kann. Niemand ohne Autorisierung kann eine mit einem Retina-Scanner gesicherte Tür öffnen, aber manchmal kann man jemanden mit Autorisierung dazu überreden, sie zu öffnen. Ein fehlerhafter Retina-Scan führt automatisch zum Alarm.

MEHRSPIELER-MODUS

Das Spielprinzip

Das Spiel basiert auf zwei gegnerischen Teams. Das Shadownet-Team (Spione) muss sich unauffällig bewegen und sollte möglichst nicht entdeckt werden. Seine Mitglieder müssen die Umgebung auskundschaften und alle Bedingungen für den Sieg erfüllen. Das ARGUS-Team (Söldner) muss Shadownet daran hindern, in ihren Wirkungsbereich einzudringen. Es muss versuchen, ihre Bewegungen zu erfassen, sie zu finden und zu eliminieren.

Die verschiedenen Spielmodi

NEUTRALISATIONS-Modus

	Shadownet-Team	ARGUS-Team
ZIEL	Finden Sie die ND133-Behälter und neutralisieren Sie sie.	Schützen Sie die Behälter und eliminieren Sie Eindringlinge.
SIEG	Neutralisieren Sie die ND133-Behälter oder töten Sie alle Söldner.	Eliminieren Sie alle Eindringlinge oder schützen Sie die ND133-Behälter bis zum Ende des Spiels.
REGELN	Stellen Sie sich vor den Behälter und drücken Sie die Aktions-Taste. Die Neutralisation eines Behälters ist zeitaufwändig, aber Sie können den Vorgang unterbrechen und später an derselben Stelle wieder aufnehmen.	

SICHERSTELLUNGS-Modus

	Shadownet-Team	ARGUS-Team
ZIEL	Suchen Sie die ND133-Behälter, entfernen Sie die Röhren und bringen Sie sie zum Startpunkt zurück.	Halten Sie die Eindringlinge davon ab, sich die Röhren aus den Behältern zu holen und eliminieren Sie die Gefahr, die die Eindringlinge darstellen.
SIEG	Bringen Sie die Röhren zum Startpunkt zurück.	Eliminieren Sie alle Eindringlinge und schützen Sie die die Röhren bis zum Ende des Spiels.
REGELN	Stellen Sie sich vor einen ND133-Behälter und drücken Sie die Aktions-Taste, um eine Röhre aus dem Behälter zu nehmen. Bringen Sie sie zum Startpunkt zurück.	Schützen Sie die Röhren in den Behältern. Sie können eine gestohlene Röhre zurückbekommen, indem Sie den Dieb eliminieren, bevor er das Gelände verlässt.

SABOTAGE-Modus

	Shadownet-Team	ARGUS-Team
ZIEL	Finden Sie die ND133-Behälter und neutralisieren Sie sie, indem Sie ein Modem in der Nähe der Behälter anbringen.	Schützen Sie die ND133-Behälter vor den Eindringlingen, die sie mithilfe von Modems neutralisieren wollen.
SIEG	Neutralisieren Sie die ND133-Behälter mit Ihrem Modem oder eliminieren Sie die Söldner.	Eliminieren Sie die Eindringlinge oder versuchen Sie sie am Neutralisieren der Behälter zu hindern.
REGELN	Bringen Sie ein Modem an der Wand in der Nähe eines ND133-Behälters an, indem Sie die Aktions-Taste drücken. Der ND133-Behälter wird zum Ende des Countdowns neutralisiert.	Schützen Sie die ND133-Behälter vor dem Zugriff via Modem. Wenn Sie einen Timer auf einem solchen sehen, neutralisieren Sie es, indem Sie darauf schießen oder es entfernen.

Steuerung

Die Steuerung ist in vier Gruppen unterteilt: die Einstellungen (alles was die Konfiguration betrifft), die grundlegende Steuerung, die Spion-Steuerung und die Söldner-Steuerung.

EINSTELLUNGEN

Aktion	Erklärung	Standard-Tastaturbelegung
MAUS	Änderung der Maussensitivität	O und P
SPIELMENÜ	Öffnen des Menüs aus dem Spiel heraus	Esc
HUD	HUD-Erklärung	F4
VERLASSEN	Verlassen des Spiels	F12
CHAT	Öffnen der Chat-Oberfläche	2
VOLLBILD	Die Anzeige in den Vollbildmodus umschalten	Alt + Enter

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Aktion	Erklärung	Standard-Tastaturbelegung
BEWEGUNG	Charakter vorwärts bewegen	W
BEWEGUNG	Charakter rückwärts bewegen	S
BEWEGUNG	Charakter nach links bewegen	A
BEWEGUNG	Charakter nach rechts bewegen	D
BENUTZEN	Interaktion mit der Umgebung (Spion: Neutralisieren eines ND133-Behälters, Hacken eines Computers. Söldner: Aufnehmen einer Munitionsschachtel). Nur Spion: in der Nähe eines Gegners, diesen mit einem Ellbogenschlag niederstrecken / ihn fassen, wenn man sich in seinem Rücken befindet.	Umschalttaste
SPEZIAL-AKTION 1	Das Team führt eine Spezial-Aktion aus : Spion: Eine Rolle Söldner: Lasersicht ein- / ausschalten	Q
SPEZIAL-AKTION 2	Das Team führt die zweite Spezial-Aktion aus: Spion: Waffe ziehen / holstern Söldner: Licht ein- / ausschalten	E
PRIMÄRFEUER	Waffe benutzen (Spion: nur im Waffenmodus)	Linke Maustaste
SEKUNDÄRFEUER	Gerät abschießen (Spion: nur im Waffenmodus). Halten Sie die Taste für Reichweite und Stärke gedrückt.	Rechte Maustaste
SPRINGEN	Charakter springen lassen	Leertaste
DUCKEN	Charakter ducken oder aufstehen lassen	C

KOMMUNIKATION HACKEN	Die Kommunikation des Gegners abhören (bei aktivem Peilsender oder aktivierter Laserfalle)	H
SICHT UMSCHALTEN	Zwischen den verschiedenen Sichtgeräten umschalten	TAB
GERÄT 1	Gerät 1 aus dem Inventar wählen	1
GERÄT 2	Gerät 2 aus dem Inventar wählen	2
GERÄT 3	Gerät 3 aus dem Inventar wählen	3
GERÄT 4	Gerät 4 aus dem Inventar wählen	4
VERSTÄRKTE REALITÄT	Verstärkte Realitäts-Anzeige ein-/ausschalten	F9
SICHT 1	Erstes Sichtgerät benutzen: Spion: Nachtsichtgerät Söldner: Bewegungssichtgerät	F1
SICHT 2	Zweites Sichtgerät benutzen: Spion: Wärmebildgerät Söldner: EMF-Sichtgerät	F2
NÄCHSTES GERÄT	Das nächste Gerät aus dem Inverntar wählen	5
VORHERIGES GERÄT	Das vorherige Gerät aus dem Inventar wählen	6
FERNGLAS / SCHARFSCHÜTZE	Spion: Fernglas benutzen Söldner: den Scharfschützenmodus der Waffe benutzen	Mittlere Maustaste

Dies ist eine Liste der Standard-Steuerung und Aktionen für den Shadownet-Spion:

STEUERUNG: SPION

Aktion	Erklärung	Standard-Tastaturbelegung
RÜCKEN ZUR WAND	Mit dem Rücken an die Wand, wenn man vor einer Mauer steht	Z
LASER	Laservisier ein- oder ausschalten	L

Dies ist die Liste der Standard-Steuerung und der Aktionen für den ARGUS-Söldner:

STEUERUNG: SÖLDNER

Aktion	Erklärung	Standard-Tastaturbelegung
FEUERRATE	Feuerrate der Waffe ändern	F
NACHLADEN	Waffe nachladen	R

Schnelleinstieg

Wählen Sie aus dem Hauptmenü von Splinter Cell® Pandora Tomorrow den Menüpunkt „MEHRSPIELER", um auf das Mehrspieler-Menü zuzugreifen. Wählen Sie ein Profil durch Doppelklicken aus (oder erstellen Sie ein neues Profil, wenn noch keins vorhanden ist). Sie können ein Profil auch löschen indem Sie die Schaltfläche LÖSCHEN anklicken. Drücken Sie auf die Schaltfläche ERSTELLEN, um ein neues Profil anzulegen.

HINWEIS: Die Profile, die Sie im Einzelspieler- und im Mehrspieler-Modus erstellen, enhalten für die beiden Spielmodi verschiedene Einstellungen.

Wenn Sie zum ersten Mal „MEHRSPIELER" gewählt haben, werden Sie automatisch aufgefordert, ein Profil anzulegen, indem Sie einen Namen eingeben. Wenn das Profil angelegt wurde, gelangen Sie automatisch zu zwei Einführungsmissionen: Die erste zeigt Ihnen, wie man sich als Spion bewegt. Die zweite zeigt Ihnen alle Möglichkeiten eines Söldners. Sie können diese Einführungen jederzeit verlassen, indem Sie ESCAPE drücken und dann „VERLASSEN" wählen.

Von dort gelangen Sie zum folgenden Menü:

- **SPIEL AUF ubi.com:** Spielen Sie im Internet über den ubi.com-Dienst.
- **SPIEL IM LAN:** Erstellen Sie eigene Spiele oder treten Sie Spielen in Ihrem Netzwerk bei.
- **EINFÜHRUNG:** Hier erhalten Sie eine Menge nützlicher Tipps und Werkzeuge, mit denen Sie das Spiel leichter handhaben können. Sie haben außerdem die Möglichkeit, die Karten aus dem Spiel vorab ungestört zu erkunden.
- **OPTIONEN:** Ändern Sie die Einstellungen für das benutzte Profil.

Menüs

Die Menüs im Einzelnen

Optionen

Die Optionen im Hauptmenü ermöglichen es Ihnen, einige Einstellungen an Ihrem Profil vorzunehmen:

- **AUSRÜSTUNG:** Hier können Sie die Ausrüstungsgegenstände, die Ihre Charaktere im Spiel benutzen, ändern. Jedes Profil enthält alle Informationen über die Ausrüstung, die Sie als Spion bzw. als Söldner benutzen. Um zu sehen, was der jeweils andere Charakter an Ausrüstung gewählt hat, klicken Sie auf die Schaltfläche TEAM WECHSELN. Jeder Charakter hat 4 Inventarplätze, die er mit Geräten auffüllen kann. Um ein Gerät auszutauschen, klicken Sie es an. Daraufhin gelangen Sie auf eine Bildschirmseite, auf der alle Geräte aufgeführt werden, die der Charakter mitführen kann. Insgesamt gibt es 6 Geräte für die beiden Charaktere. Wählen Sie das Gerät, das Sie mit auf den Einsatz nehmen möchten, indem Sie es anklicken. Das neue Gerät erscheint nun in Ihrem Inventar.

Anmerkung: Für Spione werden Granaten ähnliche Geräte für die Inventarplätze X und Y empfohlen, da diese im Notfall über die Schnellzugriffstasten (Primärfeuer-Taste und Sekundärfeuer-Taste) benutzt werden können.

- **STEUERUNG:** Hier können die Einstellungen für die Spielsteuerung vorgenommen werden: Y-Achse umkehren (kehrt die vertikale Zielachse um), X-Achse umkehren (Spion) (kehrt die horizontale Kameradrehachse um), Autom. Zentrierung (schaltet die automatische Zentrierung beim Laufen ein oder aus (Söldner)), Einheiten-System (zeigt die Entfernung in Meter oder Fuß an).
- **AUDIO:** Hiermit können die Soundeinstellungen für das Spiel vorgenommen werden. Folgende Einstellungen sind möglich:
  - Die Lautstärke der Effekte im Spiel. Ändern Sie dazu die Einstellung **EFFEKTLAUTSTÄRKE**.
  - Die Lautstärke der Musik im Spiel. Ändern Sie dazu die Einstellung **MUSIKLAUTSTÄRKE**.
  - Die Lautstärke der Sprache im Spiel. Ändern Sie dazu die Einstellung **SPRACHLAUTSTÄRKE**.
  - Die EAX-Option stellt automatisch fest, ob diese Option auf Ihrem System aktiviert oder deaktiviert ist.

- **ANZEIGE:** Hier können Sie die Grafikeinstellungen verändern:
  - **Auflösung:** Hiermit ändern Sie die Bildschirmauflösung des Spiels.
  - **Qualität:** Wählen Sie zwischen NIEDRIG, MITTEL, HOCH und SEHR HOCH, um die Texturqualität einzustellen.
  - **Testbild anzeigen:** Stellen Sie Ihren Bildschirm mithilfe der Anweisungen auf dem Bildschirm ein.

Wenn Sie die Auflösung verändert haben, klicken Sie auf die Schaltfläche SPEICHERN, um die Einstellungen zu übernehmen. Das Spiel stellt die nun die eingestellten Optionen ein.

- Die **TASTATURBELEGUNG** ermöglicht es Ihnen, den verschiedenen Aktionen, die für das Spiel benötigt werden, eigene Tasten zuzuweisen. Um eine Taste zu ändern, klicken Sie auf die Taste neben der zu ändernden Aktion und drücken Sie die Taste, die Sie dieser Aktion zuweisen wollen.

Spiel auf ubi.com-Menü

Wichtiger Hinweis: Wenn Ihr Computer mit einer Firewall geschützt ist, könnten Sie Probleme bei der Benutzung von ubi.com haben. Hier sind die Ports aufgelistet, die für ein Spiel über ubi.com geöffnet werden müssen:



[TCP] 40000 - 43000 eingehender und ausgehender Datenverkehr

[UDP] 44000 eingehender und ausgehender Datenverkehr

[UDP] 45000 eingehender und ausgehender Datenverkehr

[UDP] 45001 eingehender und ausgehender Datenverkehr

Nachdem Sie das Endbenutzer-Lizenzabkommen durchgelesen haben, können Sie Ihren ubi.com-Kontonamen und Ihr Passwort eingeben. Klicken Sie auf „Passwort speichern", wenn Sie möchten, dass sich das Spiel das Passwort merkt. Aktivieren Sie die „Auto-Login"-Option, wenn Sie möchten, dass sich das Spiel automatisch mit Ihren Benutzerdaten bei ubi.com anmeldet. Benutzen Sie die Schaltfläche „Neues Profil" und „Konto-Verwaltung", um ein neues Konto anzulegen oder Ihre Konto-Einstellungen zu ändern.



Wenn Sie angemeldet sind, gelangen Sie auf diese Oberfläche:

• **SCHNELL INS SPIEL:** Hier finden Sie ein Spiel, in dem noch Platz für Sie ist und an dem Sie sofort teilnehmen können.

• **MOTTO:** Hier können Sie die Nachrichten von ubi.com nachlesen.



• **SERVERLISTE:** Hier können Sie nach bestehenden Spielsitzungen suchen und ihnen beitreten. Zunächst suchen Sie sich eine Lobby. Die Spiel-Sitzungen, die in dieser Lobby verfügbar sind, werden auf der linken Seite angezeigt. Sie können einige Filter am unteren Bildschirmrand setzen, um die Spiel-Sitzungen zu sortieren. Aktualisieren Sie die Liste der Sitzungen, mit der Schaltfläche AKTUALISIEREN. Wenn Sie einer Sitzung beitreten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche BEITRETEN. Nun gelangen Sie auf den Wartebildschirm des Spiels. Wenn alle Spieler bereit sind (sie erscheinen dann weiß), starten Sie das Spiel, indem Sie auf die Schaltfläche BEREIT klicken.



• **SPIEL ANLEGEN:** Legen Sie ein Spiel mit Ihren persönlichen Spielparametern an. Wählen Sie einen Level für das Spiel, den Spielmodus, die Art des Spiels (frei oder „Rangliste") und den **LEVEL-UNTERSCHIED** (die Toleranzgrenze der Level verschiedener Spieler). Wenn die Einstellungen getätigt sind, begeben Sie sich auf den Wartebildschirm, indem Sie die Schaltfläche ERSTELLEN anklicken. Wenn alle Spieler bereit sind (sie erscheinen in weiß) können Sie das Spiel mit der Schaltfläche **SPIEL STARTEN** beginnen.

Menü Spiel im LAN

• **SITZUNG SUCHEN:** Hierüber können Sie eine vorhandene Spielsitzung suchen. Wählen Sie ein Spiel und klicken Sie auf die Schaltfläche BEITRETEN. Klicken Sie auf die Schaltfläche AKTUALISIEREN, wenn Sie Sitzungen suchen möchten. Wenn Sie einem Spiel beigetreten sind, gelangen Sie auf einen Wartebildschirm. Wenn alle Spieler bereit sind (sie erscheinen weiß), können Sie das Spiel starten, indem Sie auf die Schaltfläche BEREIT klicken.

• **SITZUNG ANLEGEN:** Hier können Sie eine Spielsitzung anlegen. Sie müssen eine Karte und einen Spielmodus festlegen. Wenn Sie diese Einstellungen vorgenommen haben, können Sie durch Klicken auf die Schaltfläche BEREIT auf den Wartebildschirm gelangen. Wenn alle Spieler bereit sind (sie erscheinen weiß), können Sie das Spiel starten, indem Sie die Schaltfläche SPIEL STARTEN anklicken.

Einführungs-Menü

Die Option EINFÜHRUNG umfasst folgende Menüpunkte:

• **HUD ANZEIGEN:** Auf diesem Bildschirm erhalten Sie eine Übersicht über die verschiedenen Bildschirmelemente im Spiel.

• **TIPPS:** Hier können Sie Erklärungen zu den Fähigkeiten der Charaktere beider Teams erhalten. Klicken Sie im Tipps-Menü für Spione auf die Schaltfläche TEAM UMSCHALTEN, um zum Menü für Söldner zu wechseln. Um einen bestimmten Tipp aufzurufen, wählen Sie ihn durch Doppelklick aus.

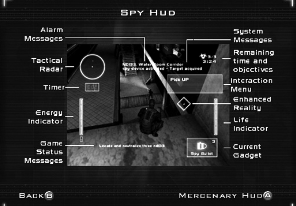
• **SHADOWNET-TRAINING (SPION):** Spielen Sie die Einführungskarte der Spione.

• **ARGUS-TRAINING (SÖLDNER):** Spielen Sie die Einführungskarte der Söldner.

• **KARTE ERKUNDEN:** Diese Option ermöglicht es Ihnen, sich vorab die verschiedenen Karten mit dem gewählten Charakter anzuschauen (alleine). Wählen Sie Karte, Team und Spielmodus.

Der Spielbildschirm

Shadownet-Team




1. Taktisches Radar: Dieses Radar zeigt Ihnen die Position Ihrer Team-Mitglieder und die erfassten Feinde (erscheinen nur, wenn Sie zuvor aufgefallen sind oder markiert wurden).

2. ND133-Zähler: Zeigt die Anzahl der Zielobjekte, die noch für den Sieg benötigt werden, bzw. die Zielobjekte, die bereits erledigt wurden.

3. ND133-Timer: Zeigt die Zeit an, die das Shadownet-Team noch benötigt, um den ND133-Behälter zu neutralisieren.

4. Verbleibende Spielzeit: Zeigt Ihnen, wie viel Zeit ihnen noch bleibt, bevor die Mission beendet ist.

5. Energieanzeige: Diese Anzeige erscheint, wenn sich der Spieler im Waffenmodus befindet oder die Energieanzeige aufgeladen wird. Sie zeigt außerdem die verbleibende Energie für die Elektroschock-Pistole.

6. Status-Anzeigen: Hier erscheinen Meldungen, die Ihnen mitteilen, dass Sie entdeckt wurden oder die den Status eines bestimmten Geräts angeben (Peilsender oder Lautemitter).

7. Interaktions-Menü: Dieses Fenster zeigt Ihnen die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten mit einem anvisierten Gegenstand (z.B. einem Schalter).

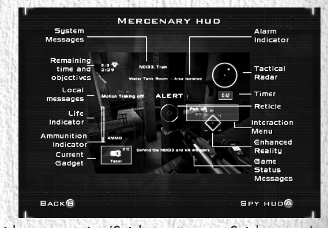
8. Spielinformationen: In diesem Fenster erscheinen alle Meldungen bezüglich des Spiels (Zielobjekt aufgenommen, Alarm ausgelöst, Spieler getötet, usw.).

9. Lebensenergie: Diese Leiste zeigt Ihnen, wie viel Lebensenergie Ihrem Charakter verbleibt.

10. Ausgerüstetes Gerät: Dieses Fenster zeigt Ihnen das aktuell benutzte Gerät, seinen Namen und wie viele Einheiten davon noch vorhanden sind (im vorliegenden Beispiel verfügt der Spion über 3 Peilsender).

11. Verstärkte Realität: Diese Anzeige gibt Informationen über die ND133-Behälter, ihren aktuellen Status und die derzeitige Entfernung zwischen Spieler und Zielobjekt.

ARGUS



1. System-Meldungen: Hier erscheinen Meldungen über den Status der Ausrüstung.

2. Status-Meldungen: Hier werden Eindringlinge und Alarm-Meldungen angezeigt. Man erhält Informationen über die Art des Alarms und den Ort, an dem er ausgelöst wurde. Der Status von Zielobjekten und speziellen Gerätschaften wird ebenfalls hier angezeigt.

3. Spiel-Informationen: In diesem Fenster werden alle Spielnachrichten angezeigt (Spieler getötet von Spieler, usw.).

4. Lebensenergie: Diese Anzeige gibt Auskunft über die verbleibende Lebensenergie des Charakters.

5. Munitions-Anzeige: In diesem Fenster erscheint die verbleibende Munition des Spielers. Die Zahl auf der linken Seite zeigt die Anzahl an Patronen im geladenen Magazin, die auf der Rechten, die Gesamtzahl verbleibender Patronen.

6. Ausgerüstetes Gerät: Dieses Fenster zeigt Ihnen das aktuell benutzte Gerät, seinen Namen und wie viele Einheiten davon noch vorhanden sind (im vorliegenden Beispiel handelt es sich um einen Taser).

7. Taktisches Radar: Dieses Radar zeigt Ihnen die Position Ihrer Team-Mitglieder und die erfassten Feinde (erscheinen nur, wenn Sie zuvor aufgefallen sind oder markiert wurden).

8 Verbleibende Spielzeit: Zeigt Ihnen, wie viel Zeit den Spionen noch bleibt, um die Mission erfolgreich zu beenden.

9. ND133-Zähler: Zeigt die Anzahl der Zielobjekte, die Shadownet noch für den Sieg benötigt, bzw. die Zielobjekte, die bereits neutralisiert wurden.

10. ND133-Timer: Zeigt die Zeit an, die das Shadownet-Team noch benötigt, um den ND133-Behälter zu neutralisieren.

11. Interaktions-Menü: Dieses Fenster zeigt Ihnen die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten mit einem anvisierten Gegenstand (z.B. einem Schalter).

12. Verstärkte Realität: Diese Anzeige gibt Informationen über die ND133-Behälter, ihren aktuellen Status und die derzeitige Entfernung zwischen Spieler und Zielobjekt.

Sie erhalten außerdem Informationen über den Status und den Fortschritt des Hackingprozesses.

13. Zielkreuz: Dies ist Ihr Fadenkreuz. Die kleinen Pfeile geben Ihnen Hinweise über die Richtung, aus der Umgebungsgeräusche kommen. Die Anzeigen innerhalb des Zielkreuzes (oberer und unterer Teil) geben Ihnen Hinweise über die Höhe des erfassten Geräuschs.

Fähigkeiten der Charaktere

Shadownet-Team

Grundlegende Aktionen



Schleichen, Gehen und Rennen

Mit dem Mausrad können Sie Sams Gangart beschleunigen oder verlangsamen, je nachdem in welche Richtung Sie das Rad bewegen.



Ducken

Mit der Ducken-Taste (C) können Sie Ihren Charakter dazu bringen, eine geduckte Haltung einzunehmen. Geduckt sind sie langsamer, aber auch leiser.

Springen

Wenn Sie im Stand die **Springen**-Taste (Umschalttaste) drücken, springt Ihr Charakter gerade in die Luft. Drücken Sie die **Springen**-Taste (Umschalttaste), während Ihr Charakter läuft, macht er einen Sprung nach vorne. Wenn Sie beim Herunterspringen von einem Objekt die **Ducken**-Taste (C) drücken, vollführen Sie eine leise Landung. Dadurch vermeiden Sie, vom Gegner entdeckt zu werden. Wenn Sie auf einen Gegner springen, wird dieser bewusstlos.

Mauersprung



Nach einem Sprung ist es auch möglich, sich von einer Mauer abzustoßen. Dazu müssen Sie sich nur in Richtung der Mauer bewegen und die Springen-Taste (Umschalttaste) drücken. Die daraus erfolgende Handlung hängt von der Beschaffenheit des Ortes ab:

- Falls möglich kann der Charakter durch einen Mauersprung einen höher gelegenen Vorsprung ergreifen. Er springt gegen die Mauer und gewinnt an Höhe.
- Falls dies nicht möglich ist, macht der Charakter eine Rolle rückwärts.

Schießen

Mit der **Waffenmodus-**Taste können Sie Ihre Waffe ziehen und durch Drücken der **Primärfeuer**-Taste abfeuern. Mit gezogener Waffe können Sie nicht springen. Dennoch können Sie mit Gegenständen in Ihrer Umgebung interagieren, indem Sie die **Aktions**-Taste drücken. Um die Waffe wieder wegzustecken, drücken Sie erneut die **Waffenmodus-**Taste.



Ein Gerät benutzen

Um eines der ausgerüsteten Geräte zu benutzen, müssen Sie es in der Hand halten. Drücken Sie die **Sekundärfeuer**-Taste, um es auszulösen. Einige Geräte können schneller benutzt werden. Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „**Schnell-Inventar**" dieses Handbuchs.

Interagieren

Sie können mit bestimmten Gegenständen in Ihrer Umgebung interagieren, indem Sie die **Aktions**-Taste drücken. U.a. können Sie das Licht ein- oder ausschalten, Aufzüge benutzen oder einen Gegenstand aufnehmen.



Besondere Fähigkeiten

An einen Vorsprung hängen



Falls Sie sich bei Ihrem Sprung verschätzt haben und von einer höher gelegenen Ebene herunterfallen, können Sie sich blitzschnell an einer Kante festhalten. Drücken Sie dazu die **Vorwärts**-Taste oder die **Springen**-Taste. Drücken Sie die **Rückwärts**-Taste oder die **Springen**-Taste, um sich herunterfallen zu lassen. Drücken Sie **Links** oder **Rechts**, wenn Sie an einem Vorsprung hängend in eine Richtung hangeln möchten.

Auf ein Objekt klettern

Bei Objekten, an denen Sie sich zwar nicht festhalten, aber auf die sie raufklettern können, müssen Sie sich davor stellen und mit der **Springen-**Taste hinaufspringen.



Einen Zaun hinaufklettern



Sie können einen Zaun hinaufklettern, indem Sie darauf zulaufen oder sich mit einem Sprung daran festhalten (drücken Sie die **Springen**-Taste, während Sie die **Vorwärts**-Taste gedrückt halten). Drücken Sie den die **Vorwärts**- oder **Rückwärts**-Taste, um den Charakter nach oben oder unten klettern zu lassen. Mit der **Springen**-Taste lassen Sie den Zaun los. Wenn Sie die obere Kante eines Zauns erreicht haben, klettert Ihr Charakter automatisch auf die andere Seite, wenn Sie die **Vorwärts**-Taste gedrückt halten. Wenn Sie eine Mauer hochklettern, klettert er auf die Mauer.

Hangeln

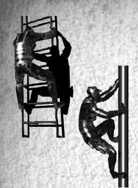




Ihr Charakter ist in der Lage, sich an Rohre oder Balken zu hängen und sich daran entlang zu hangeln. Dazu müssen Sie sich unter das Rohr stellen und die **Springen**-Taste drücken. Sobald Sie am Rohr hängen, können Sie sich mit der **Vorwärts**- oder **Rückwärts**-Taste daran entlang hangeln. Drücken Sie die **Springen**-Taste erneut, wenn Sie möchten, dass Ihr Charakter die Beine um das Rohr schlingt (durch erneutes Drücken der **Springen**-Taste lässt er die Beine wieder herabhängen). Drücken Sie die **Ducken**-Taste, wenn der Charakter das Rohr loslassen soll.



Ihr Charakter kann sich auch mit einem Arm vom Rohr hängen lassen und mit der anderen Hand schießen. Dazu müssen Sie anhalten und die **Waffenmodus**-Taste drücken. Wenn Sie die Beine um das Rohr geschlungen haben, können Sie die Waffe in die Hand nehmen und sich mit den Beinen vom Rohr hängen lassen. Drücken Sie die **Waffenmodus**-Taste erneut, um in die ursprüngliche Position zurückzukehren. Wenn Sie in dieser Position die **Ducken**-Taste drücken, machen Sie einen Salto und landen auf dem Boden.



Auf Leitern und vertikale Rohre klettern

Ihr Charakter kann Leitern und vertikale Rohre hoch- und runterklettern. Laufen Sie auf die Leiter zu (das Rohr), um sie zu greifen oder springen Sie mit der **Springe**n-Taste darauf. Drücken Sie die **Vorwärts**- oder **Rückwärts**-Taste, um mit dem Charakter in die gewünschte Richtung zu klettern. Wenn Sie die **Aktions**-Taste drücken, während Sie die **Rückwärts**-Taste nach unten drücken, rutschen Sie die Leiter schnell herunter. Wenn sie aufhören, die **Rückwärts**-Taste nach unten zu drücken, hört der Charakter auf, an der Leiter entlang zu rutschen. Drücken Sie die **Ducken**-Taste, um von der Leiter (dem Rohr) abzuspringen.



An Seilen entlang rutschen

Sie können sich an gespannte Seile hängen und an ihnen entlang rutschen. Stellen Sie sich dazu unter das Seil und drücken Sie die **Springen**-Taste. Wenn Sie die **Vorwärts**-Taste drücken, können Sie beschleunigen. Ab einer bestimmten Geschwindigkeit nimmt der Charakter die Beine hoch. Wenn Sie die **Rückwärts**-Taste drücken, können Sie die Fahrt verlangsamen. Mit der **Ducken**-Taste können Sie das Seil loslassen.

Spagat-Sprung



Sie können sich mit einem Spagat zwischen zwei Mauern halten. Stellen Sie sich dazu zwischen die beiden Mauern und drücken Sie die **Springen**-Taste. Wenn Sie sich in der Luft befinden, drücken Sie die **Springen**-Taste erneut, um sich an der Wand abzustützen. Ihr Charakter erreicht nun die Spagatstellung. In dieser Stellung können Sie folgende Aktionen ausführen:
- Waffe ziehen und schießen.
- Nach unten springen. Drücken Sie dazu die **Ducken**-Taste.
- Benutzen Sie eines der ausgerüsteten Geräte aus Ihrem Inventar, indem Sie die **Waffenmodus**-Taste drücken.

Den Rücken zur Wand

Um sich eng an die Wand zu drücken, stellen Sie sich mit dem Gesicht nach vorne vor die Wand und drücken Sie die **Aktions**-Taste. Mit den **Links**- und **Rechts**-Tasten können Sie sich bewegen. Drücken Sie die **Ducken**-Taste, um sich zu ducken. Um diese Position zu verlassen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten:
- Drücken Sie erneut die **Aktions**-Taste.
- Ziehen Sie Ihre Waffe.

Wenn Sie sich auf die Ecke einer Wand zu bewegen und weiterhin die Bewegungstaste in Richtung der Ecke gedrückt halten, wechselt Ihr Charakter automatisch in den SCHLEICH-Modus (er späht um die Ecke), wenn er die Ecke der Wand erreicht. In dieser Position kann er mit der **Waffenmodus**-Taste die Waffe ziehen. Durch Drücken der **Primärfeuer**-Taste kann er die Waffe abfeuern und mit der **Sekundärfeuer**-Taste ein Gerät werfen. Drücken Sie erneut die Waffenmodus-Taste, um die Waffe wieder zu halftern.



Abrollen

Sie können sich abrollen, indem Sie die **Bewegungs**-Tasten in die gewünschte Richtung drücken und die **Ducken**-Taste gedrückt halten. Wie weit die Rolle ist, hängt von der Eingangsgeschwindigkeit ab.

Würgegriff



Sie können sich von hinten an einen Gegner heranschleichen und ihn in den Würgegriff nehmen. Schleichen Sie sich lautlos an den Gegner an und drücken Sie im richtigen Augenblick die **Aktions**-Taste. In dieser Stellung können Sie folgende Aktionen ausführen:
- Bewegen Sie sich mit ihm in eine bestimmte Richtung.
- Brechen Sie Ihrem Gegner das Genick, indem Sie die **Aktions**-Taste drücken.

Schlagen Sie Ihren Gegner mit dem Ellenbogen nieder, indem Sie die **Primärfeuer**–Taste drücken. Er wird für eine Weile bewusstlos bleiben und sich dann wieder aufrappeln.



Der Ellenbogen-Schlag

Mit einem Ellenbogenschlag können Sie Ihren Gegner vorübergehend außer Gefecht setzen. Schleichen Sie sich dazu an und drücken Sie die **Primärfeuer**-Taste. Befinden Sie sich vor oder neben ihm, stoßen sie ihn zurück.

ARGUS

Grundlegende Aktionen



Schleichen, Gehen und Rennen

Mit dem Mausrad können Sie Sams Gangart beschleunigen oder verlangsamen, je nachdem in welche Richtung Sie das Rad bewegen.

Ducken



Mit der **Ducken**-Taste (C) können Sie Ihren Charakter dazu bringen, eine geduckte Haltung einzunehmen. Geduckt sind sie langsamer, aber auch leiser.

Springen

Wenn Sie im Stand die **Springen**-Taste (Umschalttaste) drücken, springt Ihr Charakter gerade in die Luft. Drücken Sie die **Springen**-Taste (Umschalttaste), während Ihr Charakter läuft, macht er einen Sprung nach vorne.



Schießen und nachladen

Zielen Sie, indem Sie das Zielkreuz mit der Maus ausrichten. Schießen können Sie mit der **Primärfeuer**-Taste. Den Feuermodus ändern Sie, indem Sie die **Waffenmodus**-Taste gedrückt halten:

- FEUERSTOSS: Bei der Betätigung des Abzugs (**Primärfeuer**-Taste) schießen Sie jeweils drei Kugeln ab.
- AUTOMATIK: Sie feuern so lange, wie Sie den Abzug betätigen.

Der aktuelle Feuermodus erscheint als Symbol auf Ihrer Waffe.

Nachladen

Mit der **Nachladen**-Taste können Sie Ihre Waffe manuell nachladen. Sie wird automatisch nachgeladen, wenn das aktuelle Magazin leer ist.



Ein Gerät benutzen

Um ein Gerät zu benutzen, drücken Sie die **Sekundärfeuer**-Taste.

Interagieren

Sie können mit bestimmten Gegenständen in Ihrer Umgebung interagieren, indem Sie die **Aktions**-Taste drücken. U.a. können Sie das Licht ein- oder ausschalten, Aufzüge benutzen oder einen Gegenstand aufnehmen.

Besondere Fähigkeiten

Pupillen-Anpassung

Hierbei handelt es sich um einen natürlichen Prozess: Wenn Sie sich in einen dunklen Raum begeben, ist es Ihnen unmöglich auch nur Umrisse zu erkennen. Nach einigen Sekunden gewöhnt sich die Pupille an das vorhandene Licht und kann deutlicher sehen. Wenn sich der Söldner nur langsam durch einen dunklen Raum bewegt oder in der Dunkelheit stehen bleibt, gewöhnt er sich nach und nach an die Lichtverhältnisse, dadurch kann er schon bald die Umgebung und möglicherweise den Umriss eines Gegners erkennen.



Schlag mit der Waffe

Sie können Ihrem Gegner mit der Waffe einen Schlag versetzen. Drücken Sie die **Aktions**-Taste, wenn Sie in der Nähe des Gegners stehen und schwingen Sie Ihre Waffe in die angegebene Richtung. Bitte beachten Sie, dass Sie einige Sekunden benötigen, um ihre ursprüngliche Fortbewegungsgeschwindigkeit wiederzuerlangen, nachdem Sie einen solchen Schlag ausgeführt haben.

Arsenal

Waffen

Der Spion darf niemanden Töten und keine Spuren hinterlassen. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, führt er nur eine betäubende Waffe, den Taser. Diese Waffe sondert elektrische Ladungen an das Opfer ab und versetzt es in einen vorübergehenden Schockzustand. Der Spieler kann eine begrenzte Anzahl an Ladungen verschießen, bis die Waffe vollständig entladen ist. Das Gerät lädt sich nach einiger Zeit wieder auf und ist dann erneut einsatzbereit. Zum Schießen müssen Sie die Waffe gezogen haben. Benutzen Sie mit gezogener Waffe die **Primärfeuer**-Taste, um die Waffe einzusetzen. Diese Waffe verfügt über einen Sekundärfeuermodus, der es Ihnen ermöglicht, Rauchgranaten, Haftkameras und weitere Gegenstände zu verschießen. (Eine Liste der Gegenstände finden Sie im Bereich Ausrüstung der Schadownet-Teammitglieder.)

ARGUS-Mitglieder verfügen über eine besondere Waffe. Diese Waffe verschießt Hochgeschwindigkeits-Projektile. Sie verfügt über zwei Feuerraten: FEUERSTOSS und VOLLAUTOMATIK. Sie verfügen über 5 Magazine mit jeweils 30 Schuss. Der **Nachladen**-Taste, können Sie die Waffe nachladen. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, können Sie die Waffe mit Munitionsschachteln, die Sie in jeder Karte finden können, nachladen. Die Waffe verfügt außerdem über einen Sekundärfeuermodus, mit dem Sie unter anderem Granaten und Magnesiumfackeln verschießen können.

Die Ausrüstung

Ausrüstung der Shadownet-Teammitglieder

Verstärkte Realität

Diese Funktion ist mit militärischen Zielsystemen vergleichbar. Mit dieser Funktion können Sie die ND133-Behälter lokalisieren. Sie erhalten eine 2D-Projektion der Position, des Zustandes und der Entfernung des Zielobjekts. Sie können die verstärkte Realität mit der **Verstärkte Realität**-Taste ein- und ausschalten.



Nachtsichtgerät

Nachtsichtgeräte verstärken das sehr schwache Restlicht, insbesondere Lichtquellen am unteren Ende des Infrarotspektrums. Zur Benutzung des Nachtsichtgerätes drücken Sie die **Nachtsicht**-Taste.



Wärmebildgerät

Ähnelt dem Nachtsichtgerät. Wärmebildgeräte sind besonders an Orten mit extrem wenig Licht effektiv einzusetzen. Die Technologie unterscheidet sich von den Nachtsichtgeräten. Die Geräte fangen Signale am oberen Ende des Infrarotspektrums auf, die durch Hitze entstehen. Die Signale werden in Rot auf dem Bildschirm angezeigt. Bedenken Sie aber, dass die Reichweite des Wärmebildgerätes eingeschränkt ist. Zur Benutzung des Wärmebildgerätes drücken Sie die **Wärmebild**-Taste.

Fernglas

Das Fernglas kann jederzeit benutzt werden, wenn Sie eine detailliertere Ansicht eines Bereiches benötigen. Sie können mit der **Heranzoomen**- und **Wegzoomen**-Taste heran- und wegzoomen. Sie können auch das Wärmebild- oder Nachtsichtgerät benutzen oder einen ND133-Behälter anvisieren, um ihn leichter wiederzufinden. Wenn Sie das Fernglas benutzen möchten, klicken Sie auf die **Fernglas**-Taste.

Beachten Sie: Wenn Sie jemanden mit dem Fernglas beobachten, können Sie ihn gleichzeitig mit dem eingebauten Richtmikrofon belauschen.

Die folgenden Funktionen können alle auf die gleiche Weise bedient werden: Wählen Sie den Gegenstand aus dem Inventar, nehmen Sie anschließend die Waffe in die Hand, zielen und schießen Sie mit der Sekundärfeuer-Taste.

Peilsender



Diese Projektile haben zwei Verwendungsmöglichkeiten: Einerseits markieren sie vorübergehend einen Gegner, der von einem solchen Geschoss getroffen wurde (er erscheint auf Ihrem und dem Radar Ihrer Teammitglieder). Andererseits können Sie mit dem Peilsender, wenn er beispielsweise auf eine Wand geschossen wurde, einen Bereich per Radar überwachen (so können Sie jeden Gegner im Wirkungsbereich des Peilsenders ausmachen). Wenn Sie mit dem Peilsender einen Gegner markieren, können Sie außerdem seine gesamte Kommunikation abhören.

Haftkameras

Diese Miniaturkamera hat viele Funktionen (Zoom, Nachtsicht, Wärmebild, Gasabsonderung).

EMP-Granate



Wenn Sie explodiert, verbreitet sie eine Wolke elektromagnetischer Partikel, die elektronische Geräte innerhalb ihres Wirkungsbereichs stört (Überwachungskameras, Bewegungsmelder, Laserminen und auch die Sichtgeräte der Söldner). Wenn die Partikel ihr Magnetfeld entladen haben, beginnen die neutralisierten Geräte wieder normal zu arbeiten.

Lautemitter



Auch dieses Gerät deckt zwei Einsatzbereiche ab. Der Lautemitter sondert eine Reihe von Geräuschen ab, die denen eines Spions ähneln (logische und realistische Geräuschfolge). Ziel ist es, die Söldner in die Irre zu führen. Wenn man den Lautemitter in die Nähe eines Überwachungssystems schießt (Kamera, Bewegungsmelder, usw.) kann er auch das Erkennungssystem der Söldner aktivieren und sie so ablenken.

Blendgranate

Diese Granate blendet die Söldner für einen gewissen Zeitraum, wenn Sie in ihrem Sichtbereich explodiert.

Rauchgranate

Diese Granate sondert bei der Explosion eine Rauchwolke ab. Die Rauchwolke ermöglicht es den Shadownet-Mitgliedern unentdeckt zu entkommen. Der Rauch verlangsamt und behindert die ARGUS-Angestellten, die sich in der Rauchwolke befinden.

Ausrüstung der ARGUS-Teammitglieder



Verstärkte Realität

Diese Funktion ist mit militärischen Zielsystemen vergleichbar. Mit dieser Funktion können Sie die ND133-Behälter lokalisieren. Sie erhalten eine 2D-Projektion der Position, des Zustandes und der Entfernung des Zielobjekts. Sie können die verstärkte Realität mit der **Verstärkte Realität**-Taste ein- und ausschalten.

Licht

Das auf dem Gewehr montierte Licht kann auf der Suche nach Eindringlingen dazu genutzt werden, in dunkle Bereiche hineinzuleuchten. Drücken Sie die **Licht**-Taste, um das Licht einzuschalten.

Laser-Zielsystem

Das Laser-Zielsystem besteht aus einem Laser, der von der Waffe projiziert wird und auch Gegner erfassen kann, die sich im Dunkeln aufhalten. Die Position eines auf diese Weise entdeckten Feindes wird sofort auf dem Radar der ARGUS-Angestellten angezeigt. Um das Laservisier zu aktivieren, drücken Sie die **Laserlicht**-Taste.

Elektromagnetischer Feldsensor

Mit dem elektromagnetischen Feldsensor können Sie die Interferenzen elektronischer Geräte auffangen. Wenn ein elektronisches Gerät - insbesondere die Sichtgeräte der Spione und ihre Waffen - im Sichtbereich des elektromagnetischen Feldsensors erscheint, wird es weiß dargestellt. Ein Spion, der durch eine Phosphorgranate markiert wurde, erscheint ebenfalls auf dem Sichtgerät. Um den Feldsensor zu aktivieren, drücken Sie die **EMF**-Taste.

Bewegungs-Erfassungsgerät

Mit dem Bewegungs-Erfassungsgerät erkennen Sie Luftturbulenzen, die durch Spione oder andere bewegliche Objekte hervorgerufen werden. Wenn ein sich bewegendes Objekt erkannt wird, erscheint es eingefasst in einen Rahmen; so kann es leichter verfolgt werden. Wenn das Objekt aus dem direkten Sichtbereich verschwindet (und keine Hindernisse zwischen Objekt und Betrachter sind) oder es sich zu langsam bewegt, verschwindet der Rahmen wieder. Um die Bewegungs-Sicht zu aktivieren, drücken Sie die **Bewegungs**-Taste.

Fernglas im Scharfschützen-Modus

Die Söldner verfügen über spezielle Ferngläser, die es ihnen ermöglichen, ihre Ziele (in 3 Zoomstufen, mit einer 2-,4- oder 6-fachen Vergrößerung) heran zu zoomen und (nur im Einzelfeuer-Modus) abzuschießen. Um in diesen besonderen Sichtmodus zu wechseln, drücken Sie die **Scharfschützen**-Taste. Sie können den Zoom-Modus durch Drücken von **Heranzoomen** und **Wegzoomen** ändern. Wenn Sie den Atem anhalten möchten, um genauer zu zielen, drücken Sie die **Atem**-Taste. Sie können den Atem nur so lange anhalten, wie Ihre Atemanzeige es zulässt. (Diese Anzeige befindet sich links neben dem Zielkreuz im Scharfschützen-Modus.)

Beachten Sie: Wenn Sie jemanden mit dem Fernglas anvisieren, können Sie seine Kommunikation belauschen.



Minen

Diese Minenart ist in der Lage, Freund von Feind zu unterscheiden (sie reagiert nur auf Spione). Sie besitzt zwei unterschiedliche Zündsysteme. Sie können auswählen, wie die Mine gezündet werden soll, wenn Sie sie anbringen. Wenn Sie die LASERMINE wählen, wird sie durch einen Laserstrahl gezündet, den sie selber aussendet. Unterbricht ein Spion den Laserstrahl, zündet er den Sprengsatz. Wenn Sie die NÄHERUNGSMINE wählen, legen Sie eine Mine mit einem Bewegungssensor. Jeder Spion, der sich zu schnell an der Mine vorbeibewegt, setzt ihre tödliche Ladung frei. Um eine Mine zu legen, müssen Sie sie zunächst aus dem Inventar auswählen. Stellen Sie sich dann vor eine Wand und drücken Sie die **Sekundärfeuer-**Taste. Wenn Sie sie nur kurz drücken, legen Sie eine NÄHERUNGSMINE. Wenn Sie die **Sekundärfeuer**-Taste gedrückt halten, erscheint ein Menü aus dem Sie auswählen können, welche Minenart sie legen möchten (benutzen Sie die **Vorwärts**- und **Rückwärts**-Taste). Lassen Sie die **Sekundärfeuer**-Taste wieder los, um die Mine zu platzieren. Sie können eine zuvor gelegt Mine (vorausgesetzt, dass Ihr Minenvorrat nicht dem Maximum entspricht) auch wieder entfernen, indem Sie sich der Mine nähern und die **Aktions**-Taste drücken.

Laserfalle

Dieses Gerät ist ein Ortungsgerät. In Betrieb wird es aktiviert, wenn ein Spion einen Laserstrahl unterbricht. Er wird dabei mit einem Peilsender beschossen und dadurch auf dem Radar der ARGUS-Angestellten sichtbar. Das Gerät wird wie eine Mine an der Wand befestigt. Wählen Sie es aus dem Inventar, drehen Sie sich dann zu einer Wand und drücken Sie die **Aktions**-Taste.
Sie können Gegner, die von einer Laserfalle markiert wurden, auch belauschen.
Die Position des markierten Gegners erscheint auf dem Radar aller Teammitglieder.



Tazer.

Dieses Verteidigungssystem schießt starke elektrische Ladungen auf jede in der Nähe befindliche Person. Die getroffene Person wird für einige Sekunden bewegungsunfähig. Wenn Sie den Taser benutzen möchten, wählen Sie ihn aus dem Inventar. Zur Aktivierung drücken Sie die **Sekundärfeuer**-Taste. Wenn sich jemand in Ihrer Nähe aufhält, wird ihm ein elektrischer Schock versetzt.
Die folgenden Funktionen können alle auf die gleiche Weise bedient werden: Wählen Sie den Gegenstand aus dem Inventar, nehmen Sie anschließend die Waffe in die Hand, zielen und schießen Sie mit der **Sekundärfeuer**-Taste.

Magnesiumfackel

Die Magnesiumfackel erzeugt ein kurzlebiges, dynamisches Licht. Sie beleuchtet einen Radius von einigen Metern.

Granate

Die Splittergranate ist eine tödliche Waffe, die bei der Explosion jedem Schaden zufügt, der sich in ihrem Explosionsradius aufhält.



Phosphor-Granate

Diese Granate verbreitet eine Wolke phosphoreszierender Partikel, die an Personen haften bleiben, die sich durch die Wolke bewegen. Diese Partikel können mit dem Elektromagnetischen Feldsensor angezeigt werden, außerdem reflektieren sie Licht. Darüber hinaus hinterlässt die Person deutlich sichtbare Fußspuren.

Diese Granate ist sehr hilfreich, um Gegner zu markieren und Spione zu verfolgen.

Spielumgebungen

Es gibt viele verschiedene, interaktive Spielumgebungen, diese stellen den integralen Bestandteil des Spiels dar und zwar für beide Teams.

Passive Verteidigung

In allen Karten befinden sich Schaltmechanismen (wie Bewegungsmelder, Überwachungskameras, Laser, usw.). Wenn ein Eindringling einen solchen Mechanismus auslöst, aktiviert er entweder einen Alarm, der seine Position preisgibt oder einen Alarm, der zumindest den Sektor preisgibt, in dem sich der Eindringling befindet. In beiden Fällen verliert er seine Tarnung.

Diese Mechanismen können mit dem Wärmebildgerät erkannt werden. Sie sind unzerstörbar, aber können mithilfe des Tasers oder der EMP-Granate kurzzeitig außer Gefecht gesetzt werden. Jeder Gegenstand, der auf diese Weise ausgeschaltet wurde, wird durch elektrische Blitze und Rauch angezeigt.

Bedenken Sie: Das Deaktivieren dieser Geräte mit einem Taser oder einer EMP-Granate verhindert, dass Ihre exakte Position bekannt wird, allerdings erhalten die Söldner eine allgemeine Warnung, dass ein Gerät in dem Bereich nicht mehr funktioniert („Fehler im Sicherheitssystem").



Überwachungskameras

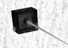
Die Überwachungskameras übermitteln Geräusche und Lichtsignale (GRÜN, wenn sie nichts wahrnimmt; ROT wenn der Alarm aktiviert ist). Ein Charakter ist geortet, wenn er in den Sichtbereich einer Kamera gerät.



Bewegungsmelder

Diese Sensoren lokalisieren jeden Spion, der sich in den Abtastbereich begibt. Die Anzeige im Gehäuse des Gerätes ist grün, wenn der Detektor nichts entdeckt und rot wenn er einen Eindringling ausgemacht hat.





Laser

Wann immer ein Spion einen Laserstrahl unterbricht, löst er einen allgemeinen Alarm aus.

Ein Alarm stoppt automatisch nach einigen Sekunden, wenn nichts passiert, was den Alarm erneut auslöst.

Bedenken Sie: Ein aktiviertes Laser-Alarm-System kann verschiedene Bereiche vorübergehend isolieren.

Die Objekte im Spiel

Einige Einrichtungsgegenstände der Karten sind gleichzeitig Spielelemente.

Lampen

Um die verschiedenen Lichtquellen zu zerstören, ziehen Sie einfach Ihre Waffe, zielen und schießen.

Feuerlöscher

Wenn Sie auf einen Feuerlöscher schießen, entweicht an der Einschussstelle ein Löschpulver, das betroffene Söldner kurzzeitig erblinden lässt.



Munitionsschachteln

Mit diesen Schachteln können Sie Ihren Munitionsvorrat an Patronen und Granaten auffrischen. Drücken Sie die **Aktions**-Taste vor einer Schachtel, um sich mit weiterer Munition auszurüsten.

Medi-Packs

Hiermit können Sie Ihre Gesundheit wiederherstellen. Drücken Sie die **Aktions**-Taste vor einem Erste-Hilfe-Kasten, um die volle Lebenskraft zu erlangen.

Bereit für die nächste Herausforderung?

Treffen Sie uns unter **www.splintercell.com** und richten Sie Ihr Zielgerät auf die internationalen Bestenlisten aus. Die Splinter Cell Community wartet auf Sie! Die offzielle Internetseite ist die beste Quelle für Informationen, Materialien und Goodies.



"Sie haben das Spiel. Was ihnen jetzt noch fehlt, ist das offizielle MCES-Strategiebuch!"

Registrieren Sie Ihr Spiel!

Um Insider-Informationen über neue Ubisoft-Spiele oder besondere, exklusive Angebote zu erhalten, wenn Sie in Zielgruppen teilnehmen oder bei der Entwicklung von Spielen helfen möchten, dann nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um Ihr Spiel zu registrieren:

http://register.ubi.com/pandora

RenderWare
Physics

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaprodukt zusammen mit dem Handbuch per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaprodukt am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

http://support.ubisoft.de

In unserer FAQ – Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie den *Fragen Sie uns* - Link in den FAQ's benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00, unter Telefon **01805 - 554938** (0,12 Euro/ Minute) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage benötigen wir ihre Mithilfe.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte die Datei DxDiag auf,

diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie die Datei DxDiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START"-> "AUSFÜHREN"-> hier "dxdiag" eintippen und "OK" klicken.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-CD-ROM.

Sollten Sie technische Probleme mit dem Produkt haben, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

TIPPS UND TRICKS

- Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team



